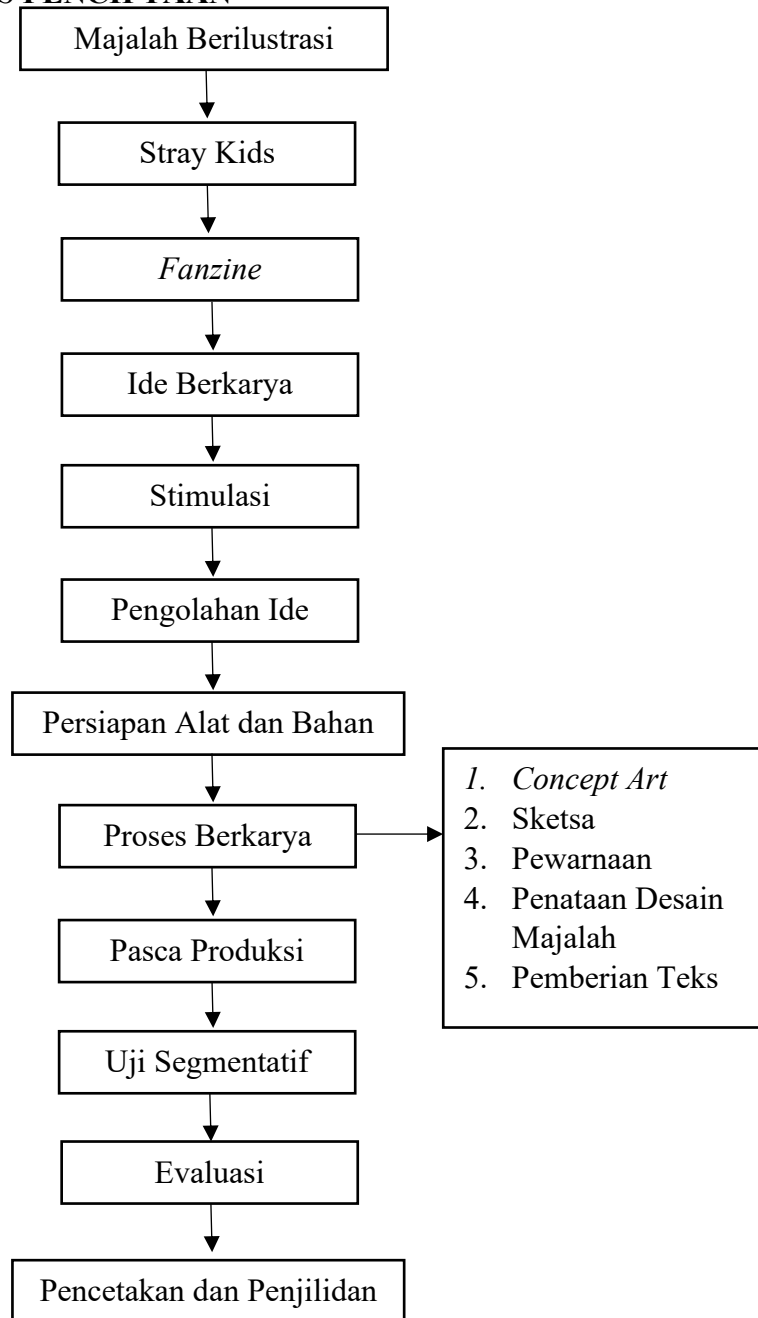


BAB III METODE PENCIPTAAN

A. BAGAN PROSES PENCIPTAAN



Bagan 3.1 Bagan Proses Kerja
(Sumber: Diadaptasi dari Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika, diakses 24 Oktober 2022)

Sebuah karya ilustrasi tidak akan lepas dari proses penciptaannya. Proses pengkaryaan dibutuhkan adanya kreativitas sesuai dengan bidang spesialisasi, gaya dan preferensi seorang ilustrator. Dalam mewujudkan terciptanya majalah berjudul *Stray Kids Fanzine* ini, penulis menggunakan metode *design thinking*. Disebutkan oleh Wijayanto (2021, hlm 268) *design thinking* adalah metodologi yang memberikan pendekatan berbasis solusi kreatif lintas disiplin yang menyatukan antara pemikiran analitis, keterampilan praktis, dan kreatif dalam pemikiran. Proses berkarya penulis melalui tahapan mencari ide berkarya, *emphatize* (Empati), *define* (Penetapan), stimulasi, pengolahan ide, persiapan alat dan bahan berupa perangkat keras dan lunak, proses pembuatan karya dimulai dengan membuat *concept art* terlebih dahulu, kemudian sketsa, *line art*, pewarnaan, penataan desain majalah, pemberian teks (*Lettering*), pasca produksi, evaluasi, dan diakhiri dengan pencetakan dan penjilidan.

B. IDEATE (Ide Berkarya)

Gelombang Hallyu sedang digemari semua kalangan di Indonesia. Baik Drama Korea, K-POP, *style*, dan sebagainya memiliki peminatnya. Bagi penggemarnya, budaya Hallyu merupakan obat penghilang stres yang cukup ampuh karena bisa membuat sedikit rehat dari keseharian. Penulis merupakan salah satu orang yang menyukai budaya Korean Pop dari semenjak duduk di bangku sekolah dasar hingga sekarang.

Berdasarkan pengalaman penulis yang dialami sendiri tentang sulitnya mencari jati diri, idol K-POP khususnya Stray Kids membantu remaja-remaja untuk mencari jati diri mereka ditengah rasa tidak percaya diri dan rasa takut akan tanggapan orang-orang dengan jalan yang diambil. Ketakutan itu akhirnya menghambat langkah yang seharusnya diambil. Melalui Stray Kids, mereka membantu dengan caranya sendiri untuk terus mendorong orang-orang untuk dengan percaya diri melangkah dengan keinginan yang ingin dicapai. Berawal dari majalah yang sering penulis lihat dan sering dibintangi oleh idola K-POP menginspirasi penulis untuk menggabungkan antara majalah dengan biografi dari

idola yang dikagumi dengan seni yang disukai penulis. Penulis mencari *fanzine* dengan ilustrasi seluruhnya yang digambar, namun penulis hanya menemukan beberapa *fanzine* yang digambar hanya pada bagian sampulnya saja menggunakan ilustrasi. Penulis membuat *fanzine* berisikan gambar dari *style* ilustrasi realis, semi realis, dan kartun yang berisikan informasi serta perjalanan Stray Kids meraih masa depannya dari titik nol. Pengembangan desain karakter terinspirasi berdasarkan dari berbagai sumber seperti internet, majalah, buku dan media sosial.

C. DEFINE (Penetapan)

Penulis sudah melewati tahap penetapan dimana penulis sudah mencari banyak referensi untuk mewujudkan ide berkarya dari penulis. Penulis banyak mencari contoh-contoh *fanzine* yang sudah dibuat dalam gaya ilustrasi baik dari sumber di internet sampai mencari buku-buku seputar *fanzine* yang diilustrasikan secara langsung tanpa menggunakan foto yang diedit kemudian ditambah ornamen-ornamen untuk pembuatannya. penulis mendapatkan informasi dan bisa mengembangkan ide awal menjadi lebih matang dan menggarap karya dengan maksimal.

D. STIMULASI

Tahap stimulasi membuat penulis melakukan hal-hal yang dapat menimbulkan penggugah dan ransangan yang memicu rasa kreativitas dalam pembuatan karya. Pemicu yang dapat memicu kreativitas penulis dapat melalui media internet dan media sosial dengan melihat konten terkait dengan majalah, *fanzine*, ilustrasi, desain karakter, serta Stray Kids. Penulis mendengarkan lagu dengan lirik inspiratif, menonton video Stray Kids untuk mendapatkan inspirasi dalam pengerjaan karya. Selain itu, penulis bertukar pikiran dengan teman-teman dan STAY yang lain yang memiliki kegemaran yang sama.

Melalui stimulus tersebut, penulis mendapatkan referensi, informasi terbaru, serta Teknik yang akan digunakan dalam pengerjaan karya. Penulis

mendapatkan referensi terkait desain untuk *fanzine* dan teknik yang akan digunakan.

E. PENGOLAHAN IDE

Pengolahan ide adalah proses pengolahan konsep yang diwujudkan dalam wujud *fanzine*. Dalam proses pengolahan ide, penulis menggunakan studi literatur dengan membaca jurnal, majalah, buku, internet, dan studi visual dari berbagai seniman untuk mendapatkan ide dan inspirasi dari gaya ilustrasi yang digunakan oleh seniman lainnya.

Pembuatan *fanzine* dengan memvisualisasikan delapan member Stray Kids yakni Bangchan, Lee Know, Changbin, Hyunjin, Han, Felix, Seungmin, dan I.N. Penulis melakukan beberapa perubahan pada foto referensi objek yang digunakan dalam pembuatan *fanzine*.

Penulis menambahkan beberapa elemen-elemen dekorasi, menggabungkan gambar realis, gambar anggota yang terinspirasi dari webtoon, dan karakter SKZOO. Untuk penggunaan warna pada *fanzine*, terdapat dua bagian yang pertama yaitu mengambil konsep dari *comeback* mini album terbaru mereka MAXIDENT yang memiliki warna dasar pink, hitam, dan putih. Konsep mini album maxident digunakan karena untuk pertama kalinya Stray Kids menggunakan warna selain dominan hitam namun tetap memiliki ciri khas dari Stray Kids. Bagian warna kedua yaitu bagian saat membahas member yang menggunakan warna pastel yang diambil dari warna SKZOO masing-masing member sebagai ciri khas setiap karakter. Penggunaan warna pastel SKZOO ini ditujukan agar pembaca teringat akan setiap karakter masing-masing member *boygroup* SKZ



Gambar 3.1 Contoh Mini Album Stray Kids
(Sumber: <https://pin.it/245AfKa>, diakses Januari 2023)

F. PERSIAPAN ALAT DAN BAHAN

Pembuatan karya *fanzine* ini menggunakan teknik digital. Penulis memakai Teknik digital dikarenakan penulis menguasainya. Penulis memilih teknik digital karena pemilihan *tools* yang beragam dalam tekstur dan bentuk, pewarnaan yang banyak untuk dipadupadankan. Berikut merupakan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan karya.

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

a. Laptop



Gambar 3.2 ASUS X540B
(Sumber: <https://www.asus.com/laptops/for-home/everyday-use/asus-x540/techspec/>, diakses Oktober 2022)

Pembuatan karya seni ini memerlukan laptop untuk pembuatan *fanzine*. Penulis menggunakan laptop Asus Vivobook tipe X540B sebagai salah satu alat utama yang digunakan dalam proses penciptaan karya. Laptop ini memiliki

spesifikasi dengan basis AMD A9. Asus Vivobook X540B dilengkapi RAM 4GB DDR4 1866MHZ, *upgradeable up to 16GB DDR4* dan kapasitas *hard disk 1TB*. Kamera dengan *VGA Web Camera*, memiliki baterai *3 cells 33 Whrs*. Laptop ini juga dilengkapi fitur konektivitas WiFi, Port USB 2.0 Port USB 3.0, USB Type-C, VGA Port, Port HDMI, DVDRW, 2x2W stereo speaker, 19.4cc *sound chamber*, ICEpower, Asus SonicMaster Audio. Layar TFT LCD dengan LED backlight 15,6 inci dengan resolusi layer 1366 x 768 piksel. Ukuran laptop 38 x 25.5 x 2.6 cm dengan warna silver dan berat laptop 5.5kg. Laptop ini memakai Windows 10 sebagai *Operation System (OS)*-nya.

b. *Pen Tablet*



Gambar 3.3 *Pen Tablet*

(Sumber: <https://www.wacomp.web.id/2018/07/Review-spesifikasi-dan-harga-wacom.html?m=1>, diakses Oktober 2022)

Penulis menggunakan Wacom Intuos CTL4100 *small* (tanpa Bluetooth) dengan ukuran *tablet 200x160x8.8mm (7.87x6.3x0.35in)* dengan area aktif 153.0 x 95.0 mm (6.0x3.7in), berwarna hitam. Memiliki *pressure 4096 level* dengan resolusi 2540, *reading speed 133 pps 4 customize ExpressKey*. *Pentab Wacom* dapat mempermudah penulis ketika proses pengerjaan karya karena jika hanya menggunakan *cursor* atau *mouse, tools* pada clip studio tidak terpakai dengan maksimal. *Pen tablet* sendiri memiliki fungsi seperti *mouse*, namun dengan fungsi yang lebih ditujukan untuk menggambar. Penggunaan *pen tablet* untuk proses penggambaran digital memudahkan penulis karena seperti menggunakan pensil ketika menggambar.

c. *Smartphone*



Gambar 3.4 Smartphone

(Sumber: <https://www.samsungcom/id/smartphones/Galaxy-a/galaxy-a50s-green-64gb-sm-a507fzguxid/>, diakses Oktober 2022)

Samsung Galaxy A50s memiliki spesifikasi layar Super AMOLED dengan ukuran 6,4 inci, 1.080 x 2.340 pixel, rasio 19,5:9 dengan resolusi Full HD Plus, dan pada layar *smartphone* sudah menggunakan pemindai sidik jari. Berbobot 169 gr, memiliki RAM 4GB. Kamera depan 32 MP, kamera belakang pertama beresolusi 48 MP, kamera belakang kedua memiliki resolusi 8 MP, dan kamera belakang ketiga memiliki resolusi 5 MP. Kapasitas baterai 4.000 mAh *fast charging 15W*.

Smartphone Samsung A50s digunakan penulis untuk memeriksa tingkat akurasi warna yang ingin digunakan, karena seringkali ketika proses pewarnaan, warna yang ada di laptop tidak sesuai dengan apa yang digunakan. Penulis menggunakan *smarthphone* tersebut untuk *crosscheck* warna agar tidak terlalu berbeda jauh.

2. Perangkat Lunak (*Software*)



Gambar 3.5 Logo Clip Studio Paint

(Sumber: <https://www.clipstudiopaint.net/en/>, diakses Oktober 2022)

Perangkat lunak yang digunakan oleh penulis untuk menggarap karya yaitu Clip Studio Paint. CSP memiliki berbagai macam *tools* yang dapat diunduh dan diaplikasikan pada karya untuk mendapatkan tekstur yang diinginkan.

G. PROSES PEMBUATAN *FANZINE*

1. Studi Karakter

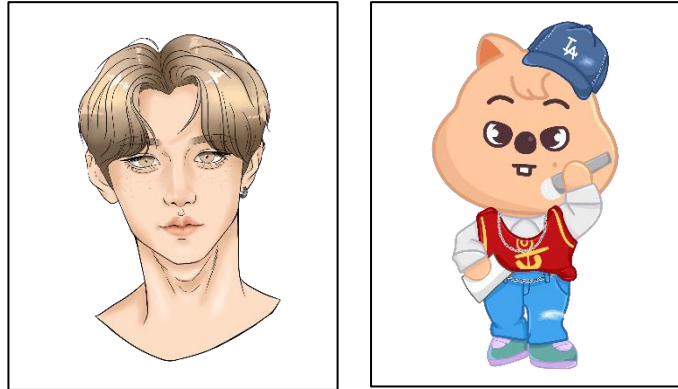
Studi karakter merupakan penggambaran yang dilakukan untuk merancang tokoh yang akan digambarkan ke dalam *fanzine*. Pertimbangan untuk penggambaran tokoh-tokoh dalam studi karakter untuk menghasilkan gambar yang sesuai yaitu dengan memperhatikan bentuk, ukuran objek, warna, pakaian, dan detail sebagainya. Menggambar kembali ke dalam *style* ilustrasi sendiri dengan memperhatikan hal-hal tersebut untuk menghasilkan gambar yang sesuai dengan konsep *fanzine*.



Gambar 3.6 Karakter Member Stray Kids
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

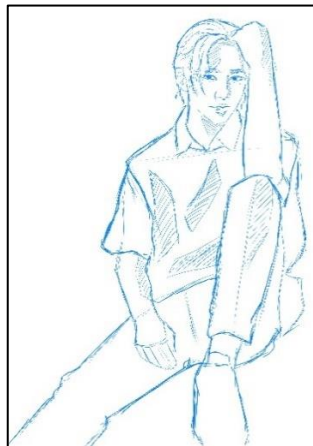
Penulis menggambar ke dalam dua gaya ilustrasi yaitu semi realis dan kartun SKZOO. Desain karakter dibuat dari berbagai *style* untuk memberikan keanekaragaman gaya pada ilustrasi dari tokoh-tokoh yang dibahas dalam majalah. Gaya gambar semi realis yang pertama yaitu semi realis yang lebih mendetail seperti penggunaan tekstur kulit pada pori-pori dan urat pada tangan, serta tekstur

rambut yang detail digambar secara perhelai. Semi realis kedua yaitu gaya semi realis yang terinspirasi dari Webtoon True Beauty, penggambarannya tidak terlalu mendetail namun masih menerapkan karakter dan ciri khas dari setiap member.



Gambar 3.7 Karakter Versi *Manhwa*
 Gambar 3.8 Karakter Versi SKZOO
 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

2. Sketsa



Gambar 3.9 Contoh Sketsa
 (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)



Penulis menggambar sketsa secara digital dan tidak terlalu mendetail. Sketsa kasar dibuat untuk memudahkan penulis membuat *line art* pada proses penggambaran selanjutnya.



3. Pewarnaan


Sketsa kasar yang sudah dibuat selanjutnya dibuat *line art* sebagai garis akhir sebelum proses ke tahap pewarnaan. Proses sketsa, *line art*, pewarnaan dasar, pemberian gelap terang, pemberian detail, serta desain *fanzine* dan pemberian *lettering* yang sesuai dengan konsep yang diusung. Clip Studio Art digunakan

karena memiliki versi brush yang berbagai macam yang dapat diaplikasikan ketika proses pembuatan gambar.

Tabel 3.1 Proses Pewarnaan Warna

No.	Gambar	Deskripsi
1.	 <p data-bbox="419 920 831 981">Gambar 3.10 Sketsa (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	<p data-bbox="887 533 1358 730">Pembuatan sketsa menggunakan ukuran 21,00 x 29,70 cm atau ukuran A4, dengan ukuran kualitas 300dpi.</p>
2.	 <p data-bbox="419 1480 831 1541">Gambar 3.11 <i>Line Art</i> (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	<p data-bbox="887 1014 1358 1155">Pemberian <i>line art</i> agar memperjelas dan mempertegas garis bantu sebelum ke tahap selanjutnya.</p>

3.	 <p data-bbox="419 786 834 846">Gambar 3.12 Warna Dasar (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	Tahap selanjutnya yaitu tahap pewarnaan dasar. Warna dasar yang sudah direncanakan dan dikonsepskan sebelumnya.
4.	 <p data-bbox="419 1361 834 1422">Gambar 3.13 Pewarnaan Gelap Terang (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	Tahap ke empat yaitu pemberian gelap terang pada gambar agar terkesan hidup dan tidak flat. Pemberian gelap terang pada kulit dan draperi baju disesuaikan dengan warna dasar agar terlihat lebih selaras.

5.	 <p data-bbox="419 837 834 898">Gambar 3.14 Pemberian Detail (Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)</p>	<p data-bbox="887 309 1353 562">Pendetailan pada gambar yang dibuat dilakukan untuk membuat objek gambar lebih menarik dan terlihat lebih realis daripada sebelum diberikan detail.</p>
----	---	---

Dalam pembuatan karyanya, penulis menggunakan beberapa layer penggambaran. Pertama 1 *layer* untuk pembuatan sketsa, 1 *layer* untuk *line art*, 1 *layer* untuk pewarnaan dasar dari warna-warna yang sudah ditentukan, 3 *layer* untuk warna gelap terang pada objek. Untuk pembagian menjadi 3 *layer* gelap terang pada *layer* pertama, penentuan warna yang tidak terlalu gelap hal tersebut untuk menciptakan gradasi warna kulit, pada *layer* ke-2 untuk warna di sekitar titik-titik yang akan dibuat menjadi lebih gelap. *Layer* pertama dan kedua mulai digabungkan warnanya menggunakan *brush watercolor* agar kulitnya memiliki sedikit tekstur. *Layer* ketiga pada gelap terang ditujukan untuk mempertegas garis bayangan gelap untuk menambah kesan volume pada objek.

Tahap selanjutnya yaitu *highlight* pada bagian-bagian seperti kulit bagian pipi, hidung, mata, tangan yang ingin diberikan efek *glowing*. Tahap ini menggunakan 2 *layer* pewarnaan. Pada pembuatan tekstur sedikit lebih mendetail oleh karena itu minimal menggunakan 4 *layer* pada pewarnaannya, karena saat memberikan detail harus menggambarkan per-helai untuk menambah efek realis. Pada bagian kain dan aksesoris melalui tahap seperti pewarnaan kulit namun dengan pengurangan penggunaan *layer*. Untuk gelap terang draperi dan aksesoris digunakan 2 *layer*, untuk bagian *highlight* menggunakan 1 *layer*. Tahap terakhir pada

Dania Restiani Agustin, 2023

STRAY KIDS FANZINE (PEMBUATAN BUKU BIOGRAFI BERGAMBAR YANG DIKEMAS DALAM BENTUK MAJALAH)

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembuatan objek manusia yaitu pemberian detail seperti tekstur kulit berpori, penambahan *highlight* pada pancaran mata, pemberian efek cahaya pada rambut, dan lain-lain. Untuk total penggunaan layer pada satu objek yang dibuat belum termasuk pembuatan dekorasi untuk majalah, jumlah layer yang digunakan 15 *layer* dan bisa saja lebih karena tambahan warna dan tekstur pada pembuatannya.

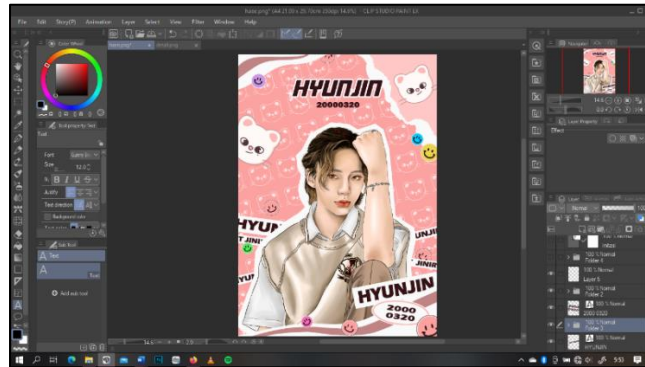
4. Desain *Fanzine*



Gambar 3.15 Mengatur Desain *Fanzine*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Objek gambar yang sudah dibuat maka diatur posisi dan besar objek gambar yang akan ditampilkan pada desain *cover* member. Pemberian warna latar yang sesuai dengan warna yang ada pada Jiniret (karakter SKZOO milik Hyunjin) agar mendapatkan keselarasan yang dikonsepskan dan sesuai dengan member Stray Kids. Penggunaan unsur-unsur dekorasi pendukung untuk menambah nilai estetika pada desain majalah.

5. Pemberian Teks (*Lettering*)



Gambar 3.16 Proses *Lettering*
(Sumber: Dokumentasi Penulis, 2022)

Pemberian *lettering* untuk menunjukkan identitas singkat seperti nama panjang, nama panggung, tanggal lahir dan karakter nama SKZOO member Stray Kids pada *cover* setiap member. Proses *lettering* masih menggunakan Clip Studio Paint karena prosesnya mudah dan bisa menambah jenis *font* yang diinginkan. Setelah *lettering* selesai, kemudian penambahan elemen-elemen lain untuk menambah nilai variasi warna dan estetika pada *cover*.

6. Pasca Produksi

Karya yang sudah selesai dibuat sampai ke tahap pemberian teks, tahap selanjutnya yakni pasca produksi. Proses uji coba segmentatif dilakukan untuk menguji kelayakan buku yang sudah dibuat penulis kepada target pembaca. Pada tahap ini penulis menguji dua indikator pada elemen buku yaitu teks dan ilustrasi. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 6 Januari 2023 secara daring melalui Google Form. Formulir quisioner disebarakan kepada teman-teman penulis, adik penulis, adik dari teman-teman penulis yang masih remaja dan teman-teman penulis yang K-Popers. Rata-rata usia mereka yaitu remaja awal, pertengahan, sampai dewasa.

Uji coba diawali dengan menyebarkan link *Google Form* dan yang link buku berformat PDF melalui aplikasi *Whatsapp*. Link *Google Form* bisa diisi responden setelah membaca buku dari *link* yang sudah diberikan. Penulis memberikan beberapa pertanyaan, diantaranya.

- 1) Apakah desain karakter dan ilustrasi yang dibuat sesuai dengan tokoh yang dibahas dengan jelas?

- 2) Apakah desain karakter dan ilustrasi dalam buku tersebut mudah dipahami?
- 3) Apakah gambar ilustrasi sesuai dengan deskripsi?
- 4) Apakah kamu menyukai desain karakter dan ilustrasi di dalam buku tersebut?
- 5) Apakah hurufnya terbaca dengan jelas?
- 6) Apakah fakta-fakta dalam majalah “Stray Kids *Fanzine*” membuatmu terinspirasi?
- 7) Bagian mana yang kamu sukai setelah membaca bukunya?
- 8) Bagaimana pendapatmu mengenai *boygroup* Stray Kids?
- 9) Apa kesan kamu terhadap buku tersebut?
- 10) Tolong berikan kritik dan saran untuk buku tersebut!

Setelah *form* disebar dan diisi oleh responden, didapatkan hasil dari 20 responden mulai dari usia 15 tahun hingga dewasa awal berusia 24 tahun dengan status yang berbeda-beda mulai dari anak jenjang SMP berjumlah 4 orang, jenjang SMA berjumlah 2 orang, mahasiswa berjumlah 9 orang, bekerja berjumlah 3 orang, dan freelancer berjumlah 1 orang. Jawaban dari setiap pertanyaan yang diajukan adalah sebagai berikut:

- 1) Semua responden menjawab ya, desain karakter dan ilustrasi yang dibuat sesuai dengan tokoh yang sedang dibahas dengan jelas.
- 2) Semua responden menjawab desain karakter dan ilustrasi dalam buku tersebut mudah dipahami.
- 3) Semua responden menjawab gambar ilustrasi sudah sesuai dengan deskripsi di dalam buku tersebut.
- 4) Semua responden menjawab menyukai desain karakter dan ilustrasi di dalam buku tersebut.
- 5) Satu responden menjawab huruf kurang terbaca dengan jelas, delapan belas responden menjawab huruf terbaca dengan jelas.
- 6) Semua responden menjawab bahwa fakta-fakta di dalam majalah “Stray Kids *Fanzine*” sudah berhasil menginspirasi responden.
- 7) Semua responden mengatakan bagian ilustrasi dan informasi merupakan hal yang menarik dan disukai.

- 8) Semua responden mengetahui dan menyukai Stray Kids karena lagu yang mereka buat serta banyak menginspirasi banyak orang dan memotivasi kaum muda dengan bakatnya.
- 9) Kesan yang didapatkan dari responden positif, karena menambah informasi mengenai Stray Kids, ilustrasi yang sangat menarik pembaca, serta pengemasan desain majalah yang ciamik.
- 10) Terdapat satu responden yang memberi saran untuk penambahan karakter SKZOO pada halaman yang sedikit memiliki ruang kosong, satu responden memberi saran agar *layouting font* agar sedikit dirapihkan, dua responden mengkritik dan memberi saran bahwa tulisan yang digunakan ukurannya terlalu kecil. Responden yang lainnya sudah merasa cukup puas dengan buku tersebut.

7. Evaluasi

Segmentatif terbatas yang diuji pada *Fanzine* terdapat beberapa koreksi yang harus dilakukan berupa penambahan SKZOO pada beberapa halaman yang dirasa terdapat ruang kosong, serta *layouting* yang sedikit dirapihkan pada beberapa bagian. Untuk dua responden yang mengkritik dan memberi saran agar ukuran *font* diperbesar, karena penyebaran quisioner melalui media digital, mayoritas responden menggunakan *smartphone* sehingga beberapa responden menyimpulkan dan berkomentar bahwa ukuran tulisan kurang terbaca. Hal tersebut akan penulis jadikan sebagai bahan evaluasi untuk menyesuaikan format dengan media digital seperti *smartphone* jika menyebarkan melalui *platform* digital.

8. Pencetakan dan Penjilidan

Setelah *Fanzine* melalui tahap pengerjaan, uji coba segmentatif dan evaluasi, selanjutnya adalah proses percetakan dan penjilidan. Pada proses tersebut, penulis memakai jasa cetak Anugrah Prima atas saran dari teman yang berada di Jl. Dipati Ukur No.231, Kota Bandung. Tempat cetak ini dipilih karena harganya yang tergolong murah dan kualitas cetaknya yang bagus.

1) Setting

Pada tahap *setting* penulis menggunakan format PDF (*portable document format*) ketika mengatur semua *file* buku menjadi sebuah *soft file* yang berupa

gambar *bitmap*. Format PDF dipilih karena agar berkas yang akan dicetak tidak tercecer dan kualitas dari gambar tidak berbeda jauh dengan ilustrasi yang sudah dibuat.

2) Percetakan

Proses pencetakan buku menggunakan mesin Digital Print HP Indigo Press. HP Indigo memiliki spesifikasi kecepatan print 68 four-color 8.5 x 11/halaman per menit, resolusi gambar 812 dan 1219 dpi at 8 bit. Jenis kertas yang digunakan yaitu *art paper* 150 gsm dengan laminasi *doff*, meskipun menggunakan laminasi *doff* namun tetap memiliki hasil yang mengkilap dan kualitas warna yang bagus. Berdasarkan pengalaman penulis pada saat mata kuliah pameran, *art paper* merupakan kertas yang bagus untuk pencetakan ilustrasi. *Art paper* memiliki kelebihan yaitu hasil yang mengkilap dan warna yang cerah tidak kusam, daya tahan kertas yang lama, dan memiliki banyak ukuran serta harga yang terjangkau namun tetap berkualitas.

3) Penjilidan

Semua isi buku yang sudah di cetak kemudian masuk ke tahap selanjutnya yaitu tahap penjilidan. Isi buku disusun sesuai dengan halaman yang sudah diatur semuanya kemudian dijilid menjadi buku yang utuh. Penjilidan menggunakan jenis *hardcover* yang bertujuan agar isi buku tidak cepat rusak dan lebih awet.